

## ERASMUS+ ed e.TWINNING



E.Twinning è la comunità delle scuole europee, la piattaforma per gli insegnanti, per incontrare colleghi, scambiarsi idee e realizzare progetti collaborativi in tutta sicurezza

Il programma eTwinning promuove la collaborazione scolastica in Europa attraverso l'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), fornendo supporto, strumenti e servizi. Disponibile in 28 lingue, fornisce agli insegnanti strumenti online per cercare partner, istituire progetti, condividere idee, scambiare buone pratiche e iniziare subito a lavorare insieme con l'istituzione di partenariati a breve e lungo termine in qualunque area didattica. Lanciato nel 2005 come principale azione del Programma di eLearning della Commissione Europea, eTwinning è stato integrato con successo nel Erasmus+, il programma europeo per Istruzione, formazione, gioventù e sport dal 2014.

Nell'ambito del programma e.twinning il nostro Istituto si è associato con quattro nazioni: Polonia, Bulgaria, Spagna e Turchia, realizzando il progetto "La matematica intorno a noi", partito nell'a.s. 2014/15, per tre mesi da dicembre a marzo gli alunni hanno inviato e ricevuto compiti di matematica, tutti organizzati sulla piattaforma eTwinning. Tutti i compiti di matematica sono stati svolti in lingua inglese, si è creata una piccola comunità internazionale di matematici, con una classe virtuale di 40 alunni e 10 docenti. Dopo questa prima fase, è continuata la collaborazione tra i coordinatori delle cinque Nazioni, per la stesura definitiva del progetto inviato all'Unione europea.

Avendo ricevuto i finanziamenti del progetto per il triennio 2015/2018, sono riprese le attività sulla piattaforma e.twinning.

Gli alunni, con l'aiuto degli insegnanti devono affrontare e risolvere quesiti su 5 argomenti :

- 1° stage: Matematica in cucina
- 2° stage: Matematica nella meccanica
- 3° stage: Matematica nell'edilizia
- 4° stage: Matematica in natura
- 5° stage: Matematica nei giochi

Attraverso:

-Capacità decisionali: Identificare l'obiettivo; generare alternative e raccogliere informazioni valutare i pro e i contro, scegliere l'alternativa migliore; pianificare come effettuare la scelta;

-Utilizzare i numeri, frazioni e percentuali per risolvere i problemi; utilizzare le tabelle, grafici, diagrammi e grafici; usare il computer per inserire, recuperare, modificare e comunicare informazioni numeriche.

-Utilizzare la fantasia per il pensiero creativo;

-Accrescere l'autostima per migliorare il metodo di lavoro e di studio, con attività di cooperazione;-Trovare le informazioni in libri / manuali, grafici;

-Trovare il significato di parole sconosciute.